



DEMANDE INTERNATIONALE PUBLIÉE EN VERTU DU TRAITE DE COOPERATION EN MATIÈRE DE BREVETS (PCT)

(51) Classification internationale des brevets <sup>7</sup> : <b>G06F 17/60</b>	<b>A1</b>	(11) Numéro de publication internationale: <b>WO 00/29994</b> (43) Date de publication internationale: 25 mai 2000 (25.05.00)
<p>(21) Numéro de la demande internationale: PCT/FR99/02812</p> <p>(22) Date de dépôt international: 16 novembre 1999 (16.11.99)</p> <p>(30) Données relatives à la priorité: 98/14515 16 novembre 1998 (16.11.98) FR</p> <p>(71) Déposant (pour tous les Etats désignés sauf US): ARMINES [FR/FR]; 60, boulevard Saint Michel, F-75272 Paris Cedex 06 (FR).</p> <p>(72) Inventeurs; et (75) Inventeurs/Déposants (US seulement): FUCHS, Philippe [FR/FR]; 87, rue Charles Gounod, F-91122 Palaiseau (FR). LAURGEAU, Claude [FR/FR]; 21, allée Sisley, F-78560 Port Marly (FR).</p> <p>(74) Mandataire: VIDON, Patrice; Cabinet Patrice Vidon, Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes de Coësmes, F-35700 Rennes (FR).</p>	<p>(81) Etats désignés: AU, CA, JP, US, brevet européen (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).</p> <p>Publiée Avec rapport de recherche internationale.</p>	

COPIE

(54) Title: NOMINAL SCALE VIRTUAL EXHIBITION SPACE(54) Titre: ESPACE D'EXPOSITION VIRTUEL, A ECHELLE NOMINALE

## (57) Abstract

The invention concerns a method for producing a virtual exhibition space, in particular a store, on a nominal scale. Said method comprises steps which consist in: breaking down the basic image representing a display unit (20) into several pre-computed subimages (20a, 20b, 20c, 20d, 20e, 20f); projecting the subimages onto a screen (9) using several video projectors (8a, 8b, 8c, 8d, 8e, 8f); producing, in three dimensions, a graphic model of the objects (22) displayed on the display unit; virtually manipulating said object (22), using an interface (14, 15), such that the user can, as in a real exhibition space, acquire the three-dimensional representation of the virtual object (22), move it and turn it around in all directions, while preserving in his visual field the display unit (20), on a nominal scale.

